

SNSP-AEJP-EUR

EARTHWORM

JIM™



INSTRUCTION BOOKLET

Virgin

Virgin Interactive Entertainment (Europe) Ltd, 338A Ladbrooke Grove, London W10 5AH, UK.
 Virgin Interactive Entertainment (Deutschland) GmbH, Borselstrasse 16/B, 22765 Hamburg, Deutschland.
 Virgin Interactive Entertainment SARL, 233 Rue de la Croix Nivert, 75015 Paris, France.

Earthworm Jim™ © 1994 Shiny Entertainment, Inc.™ All rights reserved.

PRINTED IN JAPAN
IMPRIME AU JAPON



TM

SUPER NINTENDO™
ENTERTAINMENT SYSTEM

Shiny
Entertainment

Playmates
Interactive Entertainment

Virgin

POUR COMMENCER

1. Installe ta console **Super Nintendo Entertainment System**.
2. Le Control Pad 1 doit être branché correctement.
3. Vérifie que la console est bien éteinte (interrupteur sur OFF). Mets la cartouche d'Earthworm Jim à sa place et appuie bien.
4. Allume la console (ON). L'écran titre de Nintendo devrait apparaître, suivi de celui d'**Earthworm Jim**. Si ce n'est pas le cas, recommence en faisant bien attention.



A lire avant toute utilisation d'un jeu vidéo par vous-même ou votre enfant.

Certaines personnes sont susceptibles de faire des crises d'épilepsie ou d'avoir des pertes de conscience à la vue de certains types de lumières clignotantes ou d'éléments fréquents dans notre environnement quotidien. Ces personnes s'exposent à des crises lorsqu'elles regardent certaines images télévisées ou lorsqu'elles jouent à certains jeux vidéo. Ces phénomènes peuvent apparaître alors même que le sujet n'a pas d'antécédent médical ou n'a jamais été confronté à une crise d'épilepsie.

Si vous-même ou un membre de votre famille avez déjà présenté des symptômes liés à l'épilepsie (crise ou perte de conscience) en présence de stimulations lumineuses, veuillez consulter votre médecin avant toute utilisation.

Nous conseillons aux parents d'être attentifs à leurs enfants lorsqu'ils jouent avec des jeux vidéo. Si vous-même ou votre enfant présentez un des symptômes suivants : vertige, trouble de la vision, contraction des yeux ou des muscles, perte de conscience, trouble de l'orientation, mouvement involontaire ou convulsion, veuillez immédiatement cesser de jouer et consulter un médecin.

PRECAUTIONS A PRENDRE DANS TOUS LES CAS POUR L'UTILISATION D'UN JEU VIDEO

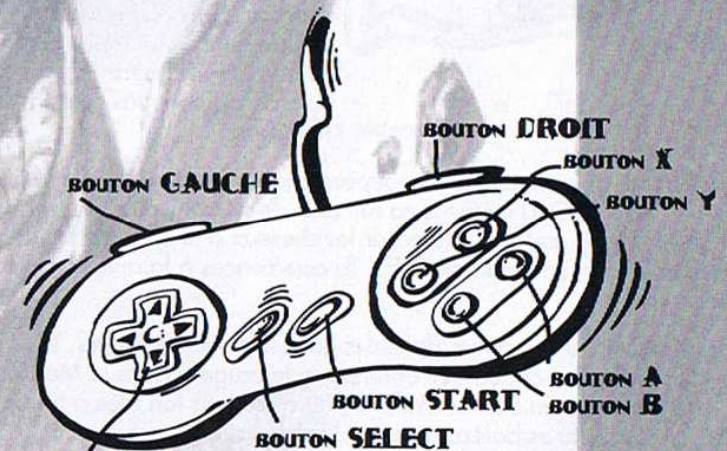
- ◆ Ne vous tenez pas trop près de l'écran. Jouez à bonne distance de l'écran de télévision et aussi loin que le permet le cordon de raccordement.
- ◆ Utilisez de préférence les jeux vidéo sur un écran de petite taille.
- ◆ Evitez de jouer si vous êtes fatigué ou si vous manquez de sommeil.
- ◆ Assurez-vous que vous jouez dans une pièce bien éclairée.
- ◆ En cours d'utilisation, faites des pauses de dix à quinze minutes toutes les heures.

LES COMMANDES

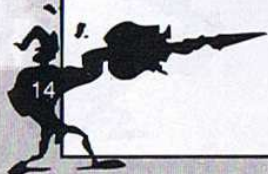
- Bouton Y** Il active ton Plasma Blaster, ou n'importe quelle autre arme. Il sert également d'accélérateur à ta roquette.
- Bouton A** Il fait le "Head Whip" (coup de fouet) et le "Bungee Shove" (poussée pendant le saut à l'élastique). Il active également le bouclier pendant les vols en roquette.
- Bouton B** Il fait sauter Jim. Pendant le vol, appuie rapidement sur ce bouton pour transformer la tête de Jim en hélice d'hélicoptère, ce qui lui permettra d'atterrir doucement en vol plané. Le Bouton B sert également d'accélérateur à ta roquette.
- Bouton X** Il allume le lampadaire de Frau Schultz en Allemagne, alors arrête d'appuyer dessus!

Croix directionnelle

Elle contrôle la direction de ton déplacement et ton orientation. Que veux-tu qu'elle fasse d'autre?



CROIX DIRECTIONNELLE



LE VER DE TERRE S'EST TRANSFORMÉ

EN SUPER HÉROS

Un petit vaisseau renégat s'échappe de l'emprise de la Reine diabolique en emportant une cyber-combinaison spatiale à bord. Il s'agit d'une combinaison volée, indestructible et ultra high tech. Au cours d'une terrible bataille avec Psy-Crow, les renégats et leur vaisseau sont réduits en poussière et la combinaison tombe sur une étrange planète appelée la Terre.

Jim reçoit la combinaison sur la tête, et par chance, trouve refuge dans le col.

Soudain, les particules spatiales ultra high tech de la combinaison déclenchent une transformation radicale à la vitesse de la lumière et nous assistons à la naissance d'Earthworm Jim.

L'ECRAN DES OPTIONS



Pour accéder à l'écran des options à partir de l'écran titre, appuie sur le Bouton D vers le haut/bas afin de mettre le nom de l'option voulue en surbrillance, puis appuie sur n'importe quel bouton.

Difficulty (Difficulté): Il y a trois niveaux de difficulté dans Earthworm Jim: Practice (Entraînement), Normal et Difficult (Difficile). Chaque niveau de difficulté modifie un certain nombre de paramètres.

Practice (Entraînement): Tu ne supportes même pas les concours de pêche. Le sel te fait frémir. Tu ne possèdes aucune poupée Earthworm Jim. Tu n'as toujours pas compris les gags sur les hamsters.

Normal: Bon, tu as commandé les poupées Earthworm Jim. Tu jongles avec les appâts de pêche. Tu l'appelles EWJ même si ça fait plus de syllabes qu'Earthworm Jim. On t'as surpris en caleçon long en train d'attacher tes cheveux à une tringle à rideaux, pour voir si tu peux te balancer, juste comme EWJ. Tu commences à faire tes propres blagues sur les hamsters.

Difficult (Difficile): Tu vas nager dans des eaux infestées de truites. Tu te fais bronzer sur la plage le jour le plus chaud de l'année et tu te baignes dans la Mer Morte. Tu as conçu le prochain jeu Earthworm Jim et tu as soumis ton idée à Shiny Entertainment. Tu es dur, tu es balèze, tu es un lumbricus terrestris.

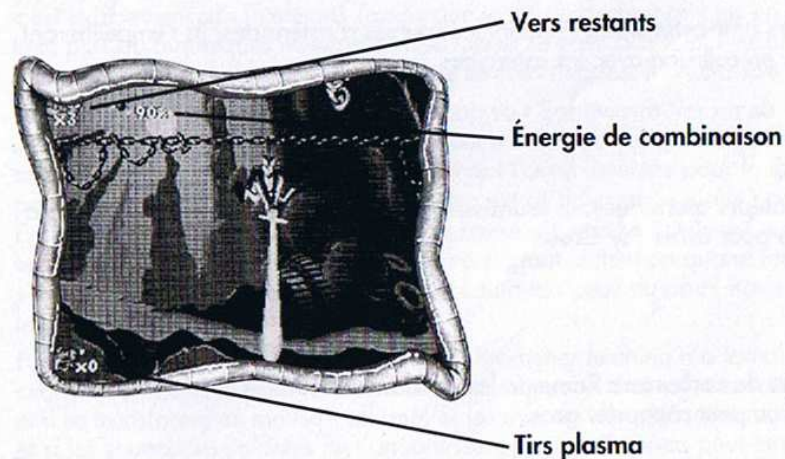


L'ECRAN DE JEU

Vers restants: C'est le nombre de vies qu'il te reste pour terminer le jeu. Il y a beaucoup de vies cachées qui peuvent t'aider à sauver la Princesse. Regarde bien partout pour les trouver.

Énergie de combinaison: C'est le pourcentage d'énergie qu'il reste dans la combinaison. Chaque fois que tu te fais attaquer ou toucher par un ennemi, ou que tu fais quelque chose de stupide, ce nombre diminue. S'il atteint zéro, tu perds une vie. Tu peux trouver de l'énergie supplémentaire dans les niveaux, ou quand tu élimines un ennemi.

Tirs plasma: C'est le nombre de tirs d'énergie plasma qu'il te reste. Tu peux ramasser des munitions supplémentaires pendant le jeu, mais il ne faut pas gaspiller les tirs, car de nombreux ennemis sont contre toi. S'il ne te reste plus de munitions, le Plasma Blaster se recharge automatiquement, très lentement, en récoltant l'énergie environnante, mais il est fortement conseillé de ne jamais laisser les munitions s'épuiser.



LES PERSONNAGES:



Earthworm Jim: Un ver de terre ordinaire qui se retrouve pris dans une combinaison et n'y comprend rien. Tu dois empêcher les infâmes ennemis de Jim de s'emparer de sa super combinaison. Il te faudra toutes les armes et toute l'énergie disponibles pour préserver la vie de Jim. Et ça ne manque pas: armes, fouets, Plasma Blasters, hamsters (hum...) et autres trucs high tech!



Chuck et Fifi: Fifi n'est pas vraiment un adorable petit caniche. Imagine une tronçonneuse psychotique à quatre pattes, attachée à une chaîne rouillée et tu seras assez près de la réalité. Fifi ne veut pas d'étrangers dans le dépotoir de son maître. Chuck te balancera tout ce qu'il pourra trouver à la figure afin de t'empêcher de survivre. Tu devras être malin pour le détrôner.



Evil le Chat: Né sans cœur, le dirigeant d'Heck vit dans le seul but de torturer les autres. Il a rempli sa planète de conseillers juridiques et d'une insupportable musique d'ascenseur, et a tout fait pour que Jim n'ait aucune chance. Les bonshommes de neige d'Evil sont une bonne illustration de son esprit tordu!!!



Psy-Crow: Jim s'est fait chasser par les corbeaux toute sa vie, mais il n'en avait jamais vu d'armés!! Psy-Crow est déterminé à ramener la combinaison à la Reine à tout prix. Avec sa persévérance et son esprit tordu de corbeau, tu ne sais jamais quand il va rappliquer!! S'il réussit à te prendre à son crochet et à te sortir de la combinaison, tu n'es plus qu'un appât à poisson. Alors ouvre l'œil et reste sur tes gardes.



Major Mucus: Venu de la lointaine planète Phlegm, le Major Mucus ne reculera devant rien pour s'emparer de la combinaison de Jim. Accroché à un minuscule fil visqueux, le Major rebondit dans tous les sens. Attention, s'il attrape Jim, tout est foutu!



Peter le Chiot:

À première vue, on dirait peut-être un adorable petit chien, mais quand il se transforme en son alter ego, mieux vaut ne pas être sur son chemin. Ce n'est pas vraiment ce qu'on appelle une promenade tranquille au parc! La super combinaison de Jim lui a permis de survivre à la traversée du trou noir qui l'a emmené dans le monde de Peter, mais ses pouvoirs ne seront peut-être pas suffisants pour en revenir...



Professeur Tête de Singe:

Toi aussi, tu serais fou si tu avais un singe qui partageait ta tête, ou bien est-ce le professeur qui partage la tête du singe? En tout cas, ne l'appelle jamais "Professeur Tête de Singe" car ça le met vraiment en boule! Ce type est complètement dingue et il est prêt à détruire Jim pour le prouver.



Bob et n°4:

Bob est un poisson rouge qui a un plan... voler la super combinaison de Jim pour devenir maître de l'univers. Il ne peut pas faire de mal à Jim personnellement, et c'est là qu'intervient le chat drone numéro 4. Cette brute a un coup de poing redoutable. Le n° 4 obéit au doigt et à l'œil à Bob... et Bob veut la combinaison!



Princesse Machin Chouette: La sœur jumelle de la Reine a hérité des bons gènes. Elle est tout simplement superbe! Quand on lui a demandé quelles étaient ses activités favorites, elle a adorablement répondu "Sauvez les baleines spatiales. Je suis Balance. Voulez-vous m'acheter un vaisseau?"



La malfaisante Reine, enflée, purulente, difforme, suintante, pestilentielle...

Les adjectifs nous manquent pour exprimer la totale putridité de son être. Pour résumer, elle est grosse, elle est méchante et elle a très envie de sandwiches aux vers de terre! Elle a un visage que même une mère ne pourrait pas aimer (et un corps assorti). Elle incarne le suprême cauchemar de Jim! Comment la vaincre? Est-ce possible? Au fait, tu savais qu'elle avait une sœur jumelle?



TRUCS ET ASTUCES:

Essaie de ne pas rester trop longtemps au même endroit. Quand il bouge, Jim est une cible beaucoup plus difficile à atteindre.

Limite tes tirs à de courtes décharges de plasma. Cela te permettra d'économiser des munitions précieuses pour plus tard.

Utilise ta tête, littéralement! Cette tête en forme de fouet peut faire bien plus que de détruire tes ennemis. Tu peux t'en servir pour te balancer d'un endroit à un autre. Humm... A quoi pourrais-tu t'accrocher pour te balancer?

N'aie pas peur de sauter dans l'inconnu. Ayant une hélice à temps partiel en guise de tête, Jim peut descendre doucement en vol plané dans l'abîme où il a sauté. Ce n'est donc pas dramatique si tu ne vois pas où il va atterrir.

Parfois, il n'est pas conseillé de faire du sur-place et il faut dégager vite fait. Hisse-toi vers le haut (tu seras surpris par le nombre d'adversaires qui ne regardent jamais en l'air...!)

Munis-toi de poupées Earthworm Jim, regarde le nouveau programme télévisé et achète tout ce qui porte Earthworm Jim, le logo Playmates ou le logo Shiny Entertainment. Tu deviendras automatiquement la personne la plus cool de ton entourage.

Ramasse un maximum d'atomes avant la fin de chaque étape. Il te faudra toute l'énergie que tu pourras obtenir pour vaincre les boss. Et surveille le niveau d'énergie de ton Plasma Blaster. Il semble lui falloir beaucoup plus de temps pour se recharger dès que tu as des ennuis.

Ouvre les yeux et regarde autour de toi. Il y a plein de secrets à découvrir. Examine de près ce que tu vois, car beaucoup de secrets sont invisibles...

Il y a un tas de choses à ramasser dans chaque niveau. Si tu n'arrives pas à atteindre quelque chose, la solution peut se trouver juste devant, ou dessous, ou dessus, ou par-ci, ou par-là...

Pour te débarrasser de Psy-Crow, il faut le battre dans la course d'astéroïdes. Sinon, il t'embêtera à chaque niveau.

Pour vaincre la Reine, il faut l'empêcher de pondre des œufs. Comment faire? Ah si seulement tu avais écouté pendant les cours de biologie!

La plupart du temps, la meilleure solution est de faire avancer Peter. Mais comment l'arrêter ou le ralentir si tu le veux? Clic.

Pour que les biscuits ne s'aplatissent pas trop pendant la cuisson, utilise de la matière grasse aromatisée au beurre plutôt que du beurre ou de la margarine.

Trouver la boîte de vers est une façon d'obtenir un "continu", l'autre... eh bien, à toi de la découvrir.



CREDITS

PROGRAMME: Nicholas Jones

PROGRAMMATION SUPPLÉMENTAIRE: David Perry, Andy Astor

CONCEPT ORIGINAL: Douglas TenNapel

ANIMATEUR PRINCIPAL: Mike Dietz

ANIMATEURS: Edward Schofield, Douglas TenNapel

DIRECTEUR ARTISTIQUE: Nick Bruty

ARTISTE PRINCIPAL: Steve Crow

CONCEPTION DES NIVEAUX: Tom Tanaka

ENCRE ET PEINTURE: Eric Ciccone, Mike Pilotti

NETTOYAGE: Clark Sorensen, Ryan Silva, Nicky Wilson

ARTISTE ASSISTANT: Lin Shen

MUSIQUE & EFFETS SONORES: Mark Miller

CONCEPTION: Des tas de meetings de Shiny Entertainment

PRODUCTION: David Luehmann

OUTILS DE DÉVELOPPEMENT: Andy Astor, Dan Chang, PSY-Q, Rob Northern Computing

REMERCIEMENTS PARTICULIERS À: Playmates Toys, Richard Sallis, Becky Tran, Bug Busters, Game Test, Michael Koelsh, Sachs Finley & Co., Galin Harris Communications, Moore & Price Design.



EARTHWORM JIM™ © 1994 SHINY ENTERTAINMENT INC. TOUS DROITS RÉSERVÉS.

